



# Global Journal of Edu Center

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gela>

Volume 1, Nomor 4 November 2024

e-ISSN: 2762-1438

DOI.10.35458

---

## PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MEDIA KARTU BERGAMBAR PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

---

**Endang Trya Wulandari<sup>1</sup>, Afdhal Fatawuri Syamsuddin<sup>2</sup>, Reni Astuty Latif<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar /email: [endang.tryawulandari@gmail.com](mailto:endang.tryawulandari@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Negeri Makassar /email: [afdhal.syamsuddin@unm.ac.id](mailto:afdhal.syamsuddin@unm.ac.id)

<sup>3</sup>Universitas Negeri Makassar /email: [reniastutylatif14@gmail.com](mailto:reniastutylatif14@gmail.com)

---

### Artikel info

Received: 7-09-2024

Revised: 10-10-2024

Accepted: 25-11-2024

Published: 30-11-2024

### Abstrak

Studi ini menggunakan kartu bergambar untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa di kelas III SD Inpres Hartaco Indah. Penelitian melibatkan 33 siswa. Perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi adalah komponen dari dua siklus penelitian ini. Kartu bergambar membantu siswa memahami konsep matematika seperti penjumlahan, pengurangan, dan perkalian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kartu bergambar dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan meningkatkan pemahaman mereka tentang matematika. Nilai rata-rata siswa mencapai 70% pada siklus pertama dan meningkat menjadi 85% pada siklus kedua, yang menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kartu bergambar adalah alat yang efektif untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa kelas III SD Inpres Hartaco Indah.

---

### Keywords:

*Media Kartu Bergambar,*

*Hasil Belajar,*

*Matematika*

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



---

## PENDAHULUAN

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam pendidikan dasar karena memberikan siswa dasar yang kuat untuk pemecahan masalah, analitis, dan berpikir logis (Purwanto et al., 2019). Meskipun mata pelajaran ini dianggap penting, banyak siswa kesulitan mempelajarinya, terutama konsep dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Beberapa faktor yang memengaruhi kesulitan siswa dalam belajar matematika termasuk kurangnya pemahaman konsep, kurangnya minat, dan penggunaan pendekatan pembelajaran yang tidak efektif oleh guru (Fita Asri Untari, 2021). Akibatnya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam matematika dan memiliki kemungkinan nilai rendah.

Dalam kehidupan sehari-hari, matematika memiliki banyak manfaat dalam bidang ekonomi, teknologi, ilmu pengetahuan, dan sosial (Susanti, 2020). Berbagai bidang, seperti perencanaan waktu, pengelolaan keuangan, dan pengambilan keputusan yang bergantung pada angka, membutuhkan kemampuan berhitung, pemahaman pola, dan analisis data (Afandy & Niangsih, 2020). Oleh karena itu, siswa diajarkan untuk memecahkan masalah secara sistematis dan logis melalui pembelajaran matematika yang baik.

Namun, banyak masalah yang muncul dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, termasuk siswa yang cemas dengan matematika, tidak memahami konsep dasar, dan tidak tertarik dengan matematika (Stiawan et al., 2024). Akibatnya, sangat penting untuk membuat pembelajaran matematika menarik, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Menggunakan media inovatif seperti kartu bergambar dapat membantu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap matematika dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

Observasi yang dilakukan di SD Inpres Hartaco Indah menunjukkan bahwa sebagian besar siswa di kelas III masih mengalami kesulitan untuk memahami konsep matematika yang diajarkan di kelas, terutama operasi hitung dasar. Ini ditunjukkan oleh hasil evaluasi, yang menunjukkan bahwa siswa masih memiliki nilai rata-rata yang rendah dan belum mencapai standar ketuntasan yang diharapkan. Penggunaan metode pembelajaran yang tidak bervariasi dan tidak menarik bagi siswa adalah salah satu penyebab utama hasil belajar matematika yang buruk. Metode ini menyebabkan siswa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar lebih banyak.

Untuk menyelesaikan masalah ini, diperlukan metode yang dapat menarik perhatian dan membangkitkan minat siswa dalam matematika. Media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, seperti kartu bergambar, dapat digunakan sebagai solusi. Kartu bergambar menggunakan gambar atau ilustrasi pada kartu untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran (Musdalifah et al., 2021). Kartu bergambar ini biasanya terdiri dari gambar yang menarik, mudah dipahami, dan relevan dengan materi yang diajarkan. Gambar yang digunakan dapat berupa ilustrasi, foto, atau desain grafis yang bertujuan untuk menunjukkan suatu konsep, objek, atau ide dengan cara yang lebih visual (Hasriani et al., 2022).

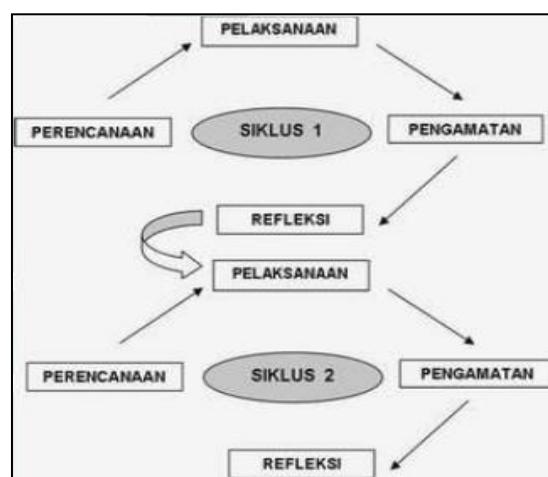
Dalam pembelajaran, penggunaan kartu bergambar dimaksudkan untuk membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak atau sulit dipahami hanya dengan penjelasan verbal (Farihatun, 2023). Siswa dapat lebih mudah menghubungkan informasi yang diberikan dengan hal-hal yang sudah mereka ketahui atau alami dalam kehidupan sehari-hari jika kartu bergambar ada. Selain itu, karena informasi yang disampaikan secara visual lebih mudah diingat daripada informasi yang hanya disampaikan melalui kata-kata, kartu bergambar juga membantu meningkatkan daya ingat siswa (Wahyuni, 2020).

Berbagai jenis pembelajaran, terutama yang membutuhkan gambar, seperti matematika, IPA, atau bahasa, memerlukan kartu bergambar (Nida et al., 2020). Misalnya, kartu bergambar dapat digunakan untuk menunjukkan konsep dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, atau pengenalan bentuk geometri. Ini memberi siswa cara yang lebih menyenangkan dan interaktif untuk belajar, mendorong mereka untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Beberapa studi sebelumnya (Prahesti, 2019) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik, seperti kartu bergambar, dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pelajaran serta meningkatkan pemahaman mereka tentang materi yang sulit. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi seberapa efektif penggunaan kartu bergambar dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa di kelas III SD Inpres Hartaco Indah. Penelitian ini juga berfokus pada bagaimana kartu bergambar dapat mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran matematika, serta membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan menyenangkan untuk belajar. Oleh karena itu, diharapkan bahwa penggunaan kartu bergambar akan berkontribusi positif terhadap pengembangan strategi pembelajaran matematika yang lebih menarik, efisien, dan menyenangkan di tingkat sekolah dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian tindakan kelas (PTK) digunakan dalam penelitian ini. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa di kelas III SD Inpres Hartaco Indah. Terdapat 33 siswa yang terlibat dalam penelitian. Studi ini dilakukan dalam dua siklus, dengan empat tahap masing-masing: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.



Gambar 1 Siklus Teori Kurt Lewin (Arikunto, 2017)

Pada tahap perencanaan, peneliti membuat media pembelajaran berupa kartu bergambar yang membantu siswa memahami konsep matematika seperti penjumlahan, pengurangan, dan perkalian. Kemudian, pada tahap pelaksanaan, media ini diterapkan di kelas selama beberapa pertemuan. Pada tahap observasi, peneliti mengamati bagaimana siswa berinteraksi dengan media tersebut dan mencatat perubahan dalam motivasi mereka dan hasil belajar mereka. Pada tahap refleksi, peneliti mengevaluasi seberapa efektif penggunaan media dan merencanakan perbaikan untuk siklus berikutnya. Secara deskriptif, data yang diperoleh dari observasi dan hasil tes formatif dianalisis untuk memastikan bahwa hasil belajar siswa meningkat setiap siklus.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Media kartu bergambar digunakan untuk mengajar matematika pada siklus pertama, meskipun ada beberapa masalah dengan pengelolaan kelas dan keterlibatan siswa. Media ini dimaksudkan untuk membantu siswa memahami konsep dasar matematika seperti

penjumlahan, pengurangan, dan perkalian, dan ternyata mampu menarik perhatian siswa. Meskipun demikian, beberapa siswa terus mengalami kesulitan untuk memahami konsep-konsep tersebut.

Beberapa siswa tampaknya tidak terlalu aktif, dan mereka masih membutuhkan bimbingan lebih lanjut untuk menggunakan media kartu bergambar. Sementara pemahaman siswa meningkat, evaluasi setelah pembelajaran menunjukkan bahwa banyak siswa masih belum mencapai hasil yang diharapkan, dengan nilai rata-rata 70 pada tes formatif dan persentase ketuntasan belajar 60%. Berdasarkan hasil refleksi, beberapa perbaikan dilakukan. Ini termasuk meningkatkan jumlah latihan soal yang diberikan dan memperbaiki metode pemberian arahan agar lebih jelas. Untuk meningkatkan partisipasi siswa, aktivitas yang membutuhkan kerja sama kelompok juga ditambahkan.

Hasil belajar siswa dipengaruhi secara positif oleh perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus pertama pada siklus kedua. Selain variasi dalam aktivitas pembelajaran, peningkatan kualitas interaksi antara siswa dan media kartu bergambar dapat membantu siswa memahami lebih baik apa yang diajarkan. Selain itu, siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika lebih mudah dibantu dengan latihan soal dan bimbingan individual yang lebih intensif. Selain itu, aktivitas kelompok yang lebih terorganisir mendorong siswa untuk lebih aktif berbicara dan membantu satu sama lain memecahkan soal matematika.

Hasil tes formatif pada siklus kedua menunjukkan peningkatan yang signifikan; nilai rata-rata siswa adalah 85, dan persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 90%. Sebagian besar siswa menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam keterampilan sosial mereka, kemampuan bekerja dalam kelompok, dan pemahaman materi. Banyak siswa yang aktif bertanya dan berbicara tentang materi matematika yang diajarkan dengan teman-temannya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa di kelas III SD Inpres Hartaco Indah telah ditingkatkan dengan efektif melalui penggunaan kartu bergambar. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media tersebut tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep, tetapi juga meningkatkan keinginan mereka untuk terus belajar matematika.

## **Pembahasan**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan apakah penggunaan media kartu bergambar dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa di kelas III SD Inpres Hartaco Indah. Hasil dari penelitian siklus 1 dan 2 menunjukkan bahwa penggunaan media kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa secara signifikan.

Meskipun penggunaan kartu bergambar pada siklus pertama telah mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, hasil yang dicapai belum memenuhi harapan. Pada siklus pertama, nilai rata-rata siswa hanya 70, dengan persentase ketuntasan belajar 60%. Ini menunjukkan bahwa meskipun media kartu bergambar membantu beberapa siswa, beberapa masih kesulitan memahami konsep matematika seperti penjumlahan, pengurangan, dan perkalian. Dalam siklus pertama, hasil belajar siswa rendah. Beberapa penyebabnya termasuk kurangnya latihan soal yang diberikan, serta kurangnya interaksi antara siswa dan media yang digunakan. Selain itu, beberapa siswa kurang aktif dalam diskusi kelompok, dan mereka membutuhkan bimbingan lebih dari guru.

Siklus kedua menunjukkan hasil yang lebih baik setelah refleksi dan perbaikan dilakukan pada siklus pertama. Terlepas dari perbaikan yang dilakukan, seperti penambahan latihan soal, peningkatan intensitas bimbingan, dan variasi dalam pendekatan pengajaran yang lebih mengutamakan keterlibatan siswa, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 85, dan persentase ketuntasan belajar mencapai 90%. Pada siklus kedua, penggunaan media kartu bergambar membuat siswa lebih terlibat dalam pembelajaran melalui aktivitas yang lebih interaktif, seperti diskusi kelompok dan permainan yang berkaitan dengan konsep matematika. Ini juga mendorong siswa untuk bertanya, berbicara, dan menyelesaikan soal-soal bersama teman-temannya. Selain itu, penggunaan media kartu bergambar membuat konsep matematika yang dianggap sulit menjadi lebih mudah dipahami.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep matematika yang diajarkan melalui penggunaan media kartu bergambar. Media ini juga membantu siswa mengingat dan menerapkan rumus matematika, yang menghasilkan peningkatan hasil belajar mereka. Media kartu bergambar juga berperan penting dalam mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif selama pelajaran, seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan aktivitas siswa selama pelajaran.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan antara siklus pertama dan kedua menunjukkan bahwa penggunaan media yang tepat sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa. Oleh karena itu, kartu bergambar dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran matematika di kelas rendah. Diharapkan penggunaan media ini dapat terus dikembangkan dan diterapkan pada materi lainnya untuk meningkatkan pengalaman belajar yang lebih baik.

Sejalan dengan hasil penelitian (Kristanti et al., 2024) Studinya yang berjudul Penerapan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III menemukan bahwa menggunakan kartu bergambar dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar matematika siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai post-test siswa meningkat secara signifikan; rata-rata nilai meningkat dari 75 pada siklus pertama menjadi 90 pada siklus kedua. Ini menunjukkan bahwa media kartu bergambar tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga membuat mereka lebih terlibat dalam pelajaran.

## **PENUTUP**

Siswa di kelas III SD Inpres Hartaco Indah menunjukkan peningkatan hasil belajar matematika dengan menggunakan kartu bergambar. Selama siklus pertama, hasil belajar siswa telah meningkat tetapi masih bervariasi, dengan nilai rata-rata tujuh puluh dan ketuntasan enam puluh persen. Namun, selama siklus kedua, dengan metode pembelajaran yang diperbaiki, nilai rata-rata meningkat menjadi delapan puluh lima dan ketuntasan belajar mencapai sembilan puluh persen. Media kartu bergambar juga berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, menjadikan pembelajaran matematika lebih interaktif dan menarik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Afandy, C., & Niangsih, F. F. (2020). Literasi Keuangan Dan Manajemen Keuangan Pribadi Mahasiswa Di Provinsi Bengkulu. *The Manager Review*, 2(2), 68–98. <https://doi.org/10.33369/tmr.v2i2.16329>

- Arikunto, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Farihatun. (2023). Penggunaan Media Kartu Bergambar. *Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan dan Kemasyarakatan*, 13(2021110832), 178–194.
- Fita Asri Untari, M. (2021). Faktor Kesulitan Belajar Matematika Ditinjau dari Peserta Didik. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 96–101.
- Hasriani, Nasaruddin, & Syawaluddin, A. (2022). Penggunaan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Siswa Kelas II. *PINISI: Journal of Education*, 2(1), 1–12.
- Kristanti, M. O., Sahala, S., & Oktavianty, E. (2024). Penerapan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Tata Surya Smp. *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(2), 617–625. <https://doi.org/10.29100/.v6i2.5364>
- Musdalifah, S., Pangesthi, L. T., Sulandjari, S., & Purwidiani, N. (2021). Penerapan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk Program Keahlian Kuliner. *Jurnal Tata Boga*, 10(1), 35–43. Diambil dari <https://ejurnal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/article/view/37806>
- Nida, D. M. A. A., Parmiti, D. P., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 16. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.25393>
- Prahesti, S. I. (2019). Penggunaan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Minat Baca Anak Usia 5-6 Tahun di TK Ahbabul Ulum Semarang. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 1(1), 36. <https://doi.org/10.35473/ijec.v1i1.134>
- Purwanto, W. R., Sukestiyarno, Y. L., & Junaedi, I. (2019). Proses berpikir siswa dalam memecahkan masalah matematika ditinjau dari perspektif gender. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 894–900. Diambil dari <https://proceeding.unnes.ac.id/snpasca/article/view/390>
- Stiawan, D., Wardono, Waluya, S. B., & Prabowo, A. (2024). PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika Penurunan Kecemasan Matematika Melalui Model Pembelajaran: Systematic Literature Review. *Prisma*, 7, 596–602. Diambil dari <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma>
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Berhitung di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains*, 2(3), 435–448. Diambil dari <https://ejurnal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>